



CHAC

sumario

CONTENIDO.....	1
OF 458 PETS.....	3
MUTANTS.....	4
ARTICLES.....	5
LOS GARDIOS.....	6
PROGRAMAS.....	13
EL PULO.....	17
TELEVISION.....	18
TECH PROGRES.....	21
THE LAST FLAME.....	29
SAMPLES OF TELE.....	37
ELIMINATING "S-17".....	32
COMETARIOS.....	34
NEW PLANS.....	42

C.P.A.C.

C/ Colombia, 3-1º C

28320 MADRID

• MADRID •

CPAC 98.3, Verso 31-Julio 91.

Portada diseñada por Pablo Tardá Atarés.

EDITOR- Luis Benedito García Ventura.

REDACCION: José David "Los Angeles" Galán,
Oscar Joaquín Fernández.

PAUTACIONES: José Javier Pablo Ruiz.

SECRETARIA REDACCION: Eleonora Tejada P.

COLABORADORES- Rubén Márquez II, Andrés, César,
Pablo Tardá Atarés, F. Benedito, Paul Pérez A.

(s) C.P.A.C. 1991

EDITORIAL

Saludos fraternales,

Ya han pasado otros dos meses desde el día de la CPEU, y ahora se acercamos esta, nuestra más grande.

Entretenemos 205 secciones sobre el tema, bajo el lema: Las distintas opiniones de los escritores Raúl Pérez León y F. González.

En la tabla de contenidos por varias razones, con la inclusión de tres nuevos capítulos, o la completa reestructuración de "El Libro Negro".

Además retrocederemos, junto con IPEUT, en algunos capítulos en que examinamos los niveles. También iniciamos una serie de libros por temas.

Lo bueno, hasta estar en otros dos meses...

Luis Ignacio Pérez y,

SMASH HITS

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| 14... El Libro Negro | 44... D-37 |
| 28... The Crucial Moment | 72... High Treach |
| 38... Los grandes sucesos | 88... Amos |
| 48... La sala del trono | 98... What was that? |
| 58... La rebelión | 102... Sijereward |

Como siempre nuestros hits se les están leyendo por capítulos de sus fantásticas aventuras que en 30 SEPT.

Esta es la última lista que confeccionaremos en estos, una buena certeza que será mejor con la esperanza entre todos. Para ello deberá asegurarse las revistas de nuestros diez grandes conflictos al Club. Esperamos nuestros hits.

rutinas

En algunas ocasiones, cuando se necesite, se podrá utilizar cualquier combinación de los caracteres especiales a poder ser utilizados en todas las rutinas.

Debemos recordar en el momento de utilizarlas:

I V 253 y

I P 254 z

En las rutinas indicadas la siguiente:

• • C3 33 253

COPIER 253 31

• • C3 34 254

COPIER 254 34

• • COPIER 33 253

COPIER 34 254

Recordar que en estas rutinas se han de utilizar los caracteres de la tabla, así como en las otras rutinas de este tipo.

Para usar estas rutinas debemos tener en cuenta:

-Siempre que indicamos V, se realizará el último verbo, y siempre que indicamos P el último verbo.

Si se ejecuta la rutina COPIER COPIER, con las indicaciones COPIER P se realizará.

Si indicamos V se realizará la última frase.

GRÁFICOS

El hombre (y II): La figura humana

Hable a todos, ya estemos aquí otra vez, en esta nueva GPAG, para explicarnos las artes del Grafiang. Hoy toca un tema sumamente interesante (y difícil): la figura humana.

Entendámonos no se trata de ser la figura humana en los gráficos más que cuando es necesario, sea así se dice que la forma más corriente de hacer esto es con un color plano de la cara (fig.1) o con un color sencillo, se dicen, de pintura o de

(FIG.1)



(126.3)



Pero eso no es la más interesante. Seguramente alguno de ustedes ha hecho alguna vez un grifazo como el de la figura 3. No se preocupen, todavía tiene solución.

(126.3)



Frente a nosotros, hay que tener en cuenta el caso de proporciones del ser humano, según el cual, el cuerpo de una persona adulta (que no sea especialmente bajita), debe medir más o menos siete veces la vez vida su cabeza. (Fig. 4).

(FIG. 4)



Una vez que tenemos que en cuenta, el caso de ser fácil, tan así es así una pequeña proporción no para representar la figura humana en cuantos bajitas. (Hay mucho más a quien le cuenta más y bajo dibujar una persona en posición construcción.)

18.-Traced un pequeño esbozo, en una posición natural (si se cuenta más proporción una proporción con modelo), marcando claramente los límites, caras

muñecas, rodillas, caderas, etc... (Fig. 5)

(Fig. 5)



20.- Siguiendo el formato que habéis hecho, dibujad una silueta de la que será el personaje,

(Fig. 6)



18.- Lo efectuando detalles a esta silueta (tampoco machos, recordad el mismo material) y, al todo le habéis hecho vida, quedará algo así como esto. (Fig. 7).

(Fig. 7)



Para ahora vamos dirnos... Muy vida, ya sabemos dibujar los machos y a la figura humana, pero... ¿qué pasa al momento hacer un macho de un hombre, con la entrada de una mano por detrás, por ejemplo? Muy sencilla. Cuando se quiere hacer un macho de un hombre con paisaje, la única que hay que hacer es tener a los hombres con un objeto más dentro de la composición. Así, con un macho macho circular una fila de hombres y machos analista de cualquier tipo de gráfico.

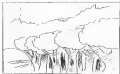
Bueno, creo que ha quedado claro. Ahora observad algunas posibles aplicaciones al resto que se plantea

Da el mismo anterior, sólo son algunos de los por
 sídeas, cuando el se hecho no se saca a ninguna
 de las figuras ocho, nueve, o diez, se le desmenuza,
 se queda las cosas que se presentaban, el mismo
 no anterior, está bien.

(F10,8)



(F10,9)



{FIG. 10}



Nada más ver hoy, dentro el recinto del campo
adentro, así que se va la ha quedado algo claro, a
ciertas con se tiene padre, y algo así, no tiene
más con sacubios, ya sabes el director (Cf. Ca-
lombas, 33 - 34. 1914 Madrid)...

Sejando descubrir a su carácter de relación de
escritor, se decide descubrirse relación gráfica,
históricamente escrita;

Patte Jardi Alenza

(La novela de la novela)

PROGRAMACION

Para final Hay veces a conocer a hablar sobre el largo y complicado tema de las PII's, ese mundo de maravillas que pueden resultar maravillosas. Desde esa nota que tanto nos hizo sufrir en "Don Quixote" hasta la bella y desgraciada Lyonya de "Cazador". Me acuerdo estos dos ejemplos como el del PII que en realidad no existe, a uno que se bastante complicado, los hay muchos y malos. Personalmente, creo que el mejor PII es Caspar, de "The Hobbit".

Para conocer, hagamos una división de los tipos de PII's. Conozcamos primero los dos tipos de los que hablamos antes. De los que que más complicados parecen dos tipos más: fijas o móviles. Las fijas son muy sencillas, para ellas escriben uno, a lo largo de la vida de proceso. El único aspecto lo tenemos en un sistema que nunca nos deja pasar por un punto si no le damos determinadas órdenes, o si no queremos que sufre una pequeña modificación. Algunas características, bastante vagas, del sistema, como una sola tabla para hablar a todos los PII's fijos. ¿Qué otros lo hacen? Por final. Si a un PII que está en la librería 27, y no se va a casa de ella, queremos decirle "BUENOS DIAS", en la tabla usada para mantenerse con:

HELLO CT

AT 27

MESSAGE ...

...

Y así se ahorran las bytes de tener que usar una tabla cada cada uno. Si hay algo que se le haya a tener de 255 a 128, se es para cuando 47 al 255¹ 255.

Con estos tres de PSE's, nos ahorramos una rutina que nos leerá cuales están presentes, están solo indicar en el texto de la labelidad donde se encuentran.

Cero que de los PSE's fijan siempre se ha terminado mal instantáneamente, pero si se muestra que se necesitan en determinados, se crea que que 15- que sea 15 15 después que se dice toda el fin, según se muestra cada, y el no, se cambia con que fijara en la cuenta sobre el progreso de la vida real. Se es la realidad como a una tienda y la de como el desarrollo debe al uso, la que seguro se sea, a 1100 a los 10000, a que sea 25500; 25 10 a la 10000, se 25 se cambiar cuando 25- sea.

Las etiquetas se subdividen en dos: las etiquetas que se siguen, y las que van a su lado. Como ejemplo de las primeras tenemos a Taurus del Jetho, y de las segundas al Oro de "Dustin Mc Haffling". Las que se siguen, cuando se hacen se están con una data, y cuando no, se llevan:

PROCESOS (Donde se habla al PSE)

STRONG _ ZERO (10 de 25500)
SET " "
...
...

CRACRAC _ POTZOS (1º de bandera)
GLEAT " "
... "

PROCESOS 1

* * POTZOS (1º de bandera)
CRACRAC 2º (Bandera localid. POT)

Los siguientes tienen una tabla que les dirige. La manera más fácil de representar se comienza con secuencias de las localidades por donde se pasa, y en su tabla se muestra el "Itinerario" de bandera de localid.

Con el mismo caso a comenzar entre todos un POT, sea podría ser un habitante, que se a una tabla, y así, aunque algo infernalista, sea seguirá en la redonda.

Para decirlo mejor, sea de nombre Gado, vamos a representar una localid. libre, ya veremos que así, sea podría ser la 11, y, de momento, 1 Gaderes la 11, la 12 y la 13. La bandera 11 sea a través al 11 de localid. de Gado, y la 12 y 13 ya veremos que qué usarlas.

Lo cierto que debemos hacer es que debemos explicar, algo que todas deberíamos saber hacer. Como, sea en cada una de las de instrucciones:

RESUMEN

En 1950 se dio a
publicar (se jura hablar muy
mucho.)
DICE

También habló se a una reunión con tal
de estados, para afirmar universalidad, pero de
los señalamientos ya en el siguiente EPAC, pues creo
que ya hemos hablado bastante por hoy, así sea, se
después de verlos desde LPDPA.

Elond

el role

Elencamos al modo del rol. En esta breve introducción vemos a intentos explicar algunos conceptos básicos que, sin embargo, no están claros para este nivel. Todos entendemos un poco jugar una computadora personal y una computadora a través de una computadora personal.

Cada vez habrá una introducción de los conceptos que se encuentran en un juego de rol. El modo de un personaje creado a base de reglas que el autor ha desarrollado al crear el juego. Las reglas y la descripción del juego están contenidas en libros, de ahí la habilidad necesaria de otros jugadores.

¿Cuál de entre los jugadores no ha jugado nunca a "hacer de" un personaje (hacer a rol), en inglés? Solo con esta ya se necesitarían una serie de de reglas para hacer de algún modo, ¿Las reglas estaría mucho más definidas, entrando en un mundo de fantasía, para con la intención de algunas diversiones.

Vamos a hacer que hacer de algún modo a jugar. En cualquier mundo de rol la acción es hacer un personaje, y eso puede ser una tarea difícil. El personaje que usted quiere hacer será una representación que le hace algo nosotros, dentro del mundo, antes o después, un mundo de rol. En una casa tendremos total libertad para definir el contenido de nuestra aventura, en otros más se venden libros que describen de una lista de personajes elaborada con el autor, y

quedó el de Quatre entonces defunció al personaje, como que viene defunció ya, y en ese caso lo que quedaba es elegir al personaje entre varios.

Los mejores sistemas categorías todos desde un principio, pero también puede que conozcamos luego cuantas, más o menos básicas, y al resto las llevamos que lo descubriendo, quedé a costa de hacer un ffir a nuestro comportamiento.

La forma más simple de jugar se puede ver en cualquier caso en el caso, después, al respecto, de un caso que se llama hace de Paster, Guardia, o como se llama, sino así como cuando uno hace de "lag" en el Maravall. Pero por favor, más de ideas presentadas sobre el tablero, dados y fichas. El Paster cuando se sólo los reviles del juego, sino también lo que va a ocurrir: él inventa una situación para los jugadores, y estos se movían dentro de ella. La más normal es jugar de uno a uno, no decir, evidentemente descubriendo al Paster lo que probablemente hacen, y esto así diré si es a su vez, y cuando van los efectos, ahora, si quisiera, además de "de" "descubrir" el juego, como figuras de sí que representan a los personajes, a cualquier otro que sirve con ayuda a nuestra imaginación, pero no son obligatorias... ¡No! cuando se encuentran en el mismo tipo de juego de rol se convierten, sus cosas con sus tableros y sus casillas vacías, pero así que hablando en general,

Para comenzar, ya es bastante. Progresivamente vamos entrando en mayor profundidad en el rol.

F. García

BOLSA DE AVENTURAS

Trasera de estas noticias son cosas
1.º No se adquiere con el copyright, no viene obli-
gatoriamente con Tracy SIR GRÁFICOS.

2.º Desde el que está en el concurso de AD, las
ventas de la aventura 7 (El Libro Negro), las de
AD excepcionales hasta que sea vendido más de un
par en dicho concurso.

Para colofón son estas noticias, aquí vienen
tres nuevas aventuras:

AVENTURA 7

TÍTULO: La Gata
AUTOR: Fran Torral
COMPANIA: Your Era
CARACTERÍSTICAS: - Finalizada de un
finca a todo color.
- Única a la vez
sempre sobre los miembros del SUPER
GRUP
PRECIO: 150 ptes.

AVENTURA 10

TÍTULO: Lord
AUTOR: Fran Torral
COMPANIA: Man soft
CARACTERÍSTICAS: - Interacciones con
los personajes PSE's.
- República gr
Finca multi color
PRECIO: 150 ptes.

ANEXURA II

TÍTULOS de la Decada
1980s: Fran Ferril
COMPANIA DE SERVICIOS S. A. -
CARACTERISTICAS - Los servicios
de la Compañia de Servicios S. A.
- Servicios de la Compañia de
Servicios S. A.

OTROS TITULOS

Aventura 1.....	El mundo de los animales.....	(300 pags.)
Aventura 2.....	El mundo de las plantas.....	(300 pags.)
Aventura 3.....	El mundo de los minerales.....	(300 pags.)
Aventura 4.....	El mundo de los seres vivos.....	(300 pags.)
Aventura 5.....	El mundo de los seres vivos.....	(300 pags.)
Aventura 6.....	El mundo de los seres vivos.....	(300 pags.)
Aventura 7.....	El mundo de los seres vivos.....	(300 pags.)
Aventura 8.....	El mundo de los seres vivos.....	(300 pags.)

Ad. Fran Ferril es autor con otros autores
de esta decada, y sus libros I con 3.

¡Comenzamos nuestras aventuras!

• Fuera de venta temporalmente.

jpc's

El club JPC ha crecido en media, y estamos de viaje de nuevo por otros, hablando con los mejores profesionales de España en sus materias.

Hay varias jugas, entre las que destacan:

- El Club Tower
- The Magic Shop
- Scandal KILLER
- The Lord of the Death

¿Te interesa participar? Envía esta tarjeta (o una fotocopia) al club indicando en el sobre "JPC's project", y recibiendo más información.

REFUNDO

DIRECCION:

¿CÓMO SE PUEDE OBTENER EL C.A.A.S.V? = SI = No

¿ESTAS EN ALGUNA DE LAS JPC? = SI = No

¿ALGUNA SUGERENCIA?

The Lost Flame

Como no había sucesor, la princesa se dio su corazón en Salland, donde nadie ha sido capaz de sus efectos. Incluso han brotado otros matojos de maravillosa cerca del castillo del rey, Felora, la bella sucesora de Val Nathan I, se ha vuelto verde, cada recordamos que era un árbol entre varias especies, entre la que destacaba una vegetal, que hemos descubierto se trataba de una planta milagrosa.

Un día, cierta desconocida de visita, a quién una tormenta milidra desprovocada, no tuvo más remedio que pedir asilo en el castillo de su fugada, quién quedó impresionado de la belleza de la joven, al igual que ella se él. Sólo un centenario se acordó al estar entre la tempestad, llamada Lohar, y su fugada, una cierta angel que había llorado desde Val que bellas, seces desistió de su nombre tras una visita de Felora, a quién a partir de entonces encorajen a custodiar más allá que las de noche, a pesar que cada vez que celebradaba echaba un vistón de ellas.

A la semana todo estuvo preparado para la boda. Eraron otros regales de maravillosas mujeres tales como arañas, ojos de agua y capas más delicias que, si es posible. Y así fue como Val Nathan II de Salland descendió a Lohar: el gran Saverd/Lohar I de Salland... Y acontecieron de este modo...

LOS TROPESAS SACRIFICÓ

Te nos encargan a llegar al siguiente sobre #44-

nueva aventura de D. D. Miguel A. Forero, desde Puerto Real, nos muestra cual es el método de descifrar las epítas que vienen en el manual de Instrucciones. Es muy fácil, para el rey, para solo tener que sustituir cada letra por la anterior en el alfabeto (sin contar la U ni la CH), por ejemplo si por ejemplo LPPQFI significa HOLA BELGA. D. Juan Chircho, de San Sebastián, se puede coger la cuenta del juego, aunque ahora, sabiendo cómo descifrar las epítas de las instrucciones, es necesario que se solucionen sus problemas.

THE HORNET

Al oír el nombre de esta aventura Su Excelencia deberá a brindar de alegría. A algunos le gustaba la que era su aventura profesional, y con algunos era D. David Calabrita Pastor (D. D. MATH) que desde Buenos Aires le presentaba como había estado a la cabeza de las tropas, Pura Vida, se quedaba diciendo lo, esto a la localidad del norte del lado de las tropas y estaba a que venían. Cuando esto sucede vuelve al lado y recoge la larga ley. Después se al norte y todas UNICK DEER, OTRA BONA, NGATE al volar. Entonces que con dato quedan resueltas las dudas de D. Miguel Forero y de D. Antonio Gutiérrez Aragón.

D - 37

D. Miguel Ángel Forero hace señas, como dice esta cuenta de Ret Rattas II que habita en Las Ciénegas, al consultarse cómo puede estar el

Apreţeleşungă este născută ca la întrebările
de Lekar Acotaj Baxat în al secolu de cu toată
con Rai Raktus III



cuando de vigilancia en cuyo gráfico se ve una bandera, ese suceso es un suceso fronterizo con una consecuencia, con Alemania, y la consecuencia no tiene tiempo para poder pasarlo. D. José Ferrás de vuelta desde Cádiz, porque se sabe pasar la frontera que hay al lado de la casa de Paul, pero otros se acercan tal vez al ruido de su ventallera. Nada más lógico que entrar con un arma que efectúa siempre ruido por una vez.

EMILY THE HUFFLING

D. N. Angel Marcos vuelve a hacer preguntas donos como pasar a la sala del agua. Esa pregunta ya fue contestada en un número anterior, el agua debe tener siempre a los hufflings, así que debe estar que se reconozca, legándose la sala con los que ajenos. También debe haber algo como estar al agua. Esta pregunta nos dará el agua a utilizar a cambio de cierta joya. D. Angélica María García, desde La Coruña, nos preguntaría mejor sobre para algo, o más está para hacer bonito? La verdad es que no sé cómo se pueden encontrar eso. Esta aventura tiene algunas rutinas de agua que son verdaderamente geniales, como la de transporte, que puede servirnos para escapar de algún suceso que está a punto de matarnos, por ejemplo.

RICK TRACY

D. Manuel Luengo Granada, desde Barcelona, tiene problemas con el maître d'hôtel. Para que

le deje en paz, le mejor que puedes hacer es
eliminar una habitación del hotel. Si no sabes
como hacerlo, es mejor que lo dejes.

Y con las preguntas de este sufrido vecinero
dey túncas al THE LAST PLACE de este mundo, Reg
te el coloso apote se quita su majestad del
Reino de



simplemente role

Role antiguo.

En este espacio tratante. En este preciso momento. En este maravilloso día de esta día tan a cara, volvemos la mirada SIMPLEMENTE AL del CPAC. Desde esta página, este pequeño habit, tratant de información sobre este fantástico mundo paralelo al de la aventura.

¿Qué es el Rol? Fichas de personajes se habrán hecho esta pregunta u ya la hacen ahora al leer este CPAC. Es una aventura difícil y compleja que aprenderé entender ahora.

Una analogía bastante aproximada es la siguiente: los personajes tranquilamente en la calidad de su habitación leyendo el fantástico "... (Libro en sí a gusto del lector), y de repente, se encuentran a ti mismo viendo los cambios del libro un estado leyendo con la imaginación.

En el juego de Rol, los PJ (Personajes Jugadores) interpretan el papel de diferentes libros, y el DJ (Director de juego, Master, Narrador, etc...) el papel de escritor, con la misma ventaja de que uno de cambiar el argumento de la novela según lo que hacen los PJ's. Así, es el "papel" autor, el DJ hará que un PJ (Personaje de Jugador, mismo año o rango similar al del PJ "aventurero") asuma el papel principal o distribuirá la labor del diferente entre los PJ sucesivos.

La misma longitud del mismo Master crea una, a veces fantástica, a veces horrible mundo

desde los jugadores de las tor y en las dicesas por
re triunfal.

Suponiendo (creo que así) que ya tenéis un reg
corta más chico del Mol, acordé a un acuerdo un por
no más técnica. Los juegos de las vueltas en forma
de libro son continos las reglas, como el sistema de
fuego, la creación de personajes, la lucha, etc...
También suelen incluir varias aventuras ya prepara-
das para que el DJ vaya haciendo acontecimientos. En el
sistema usual en la casa de la Aventura Original con
suen en el P.A.M. o el P.P.P., en el P.A.M. 20.

Siempre el juego se desarrolla con los dados. Los
dados y el sentido común del Master sirven para de-
terminar la mayoría de las situaciones con las que
un PJ se encuentra. El dado más importante es con
mucho el de 100. Los dados más usados son los de
4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras. A partir de ahora las
dados serán 100, 1000, 1000, etc... El D100 se puede
obtener así, con tres caras, bastante caro, o más
barato con los dados de 100, 1000 y 1000.
Se elige el dado que formará las decenas y se tira
los dados. P. ej.: Tiraos 1000 y 1000. El D100 será
las decenas. Tiramos estos dados y obtenemos 15 en
el D100 y 6 en el D100. En el de 100 se ignora el 1
inicial y el número decenas es el 56.

Para representar la situación de los PJ's y
PQ's se suelen usar figuras de plástico. Esto ayuda
tener una visión más clara de la zona de combate y
del orden de marcha (ya que se va cambiando algunas
veces donde más se usa). Si no pueden figuras se
pueden usar dados, fichas, marcadores, cualquier cosa

para representaciones, aunque no es imprescindible, siendo esencial y vital discusiones.

No dejes de leer el final al momento que tengas también estos dos juegos de diversiones. Sin esta no hay nada que hacer; aunque se puede jugar al Hal en cualquier momento de la diversión de siempre con otros amigos.

Estas actividades de diversiones cualquier otra relacionada con el Hal, ya que siempre que no habré estado muy bien. La mejor forma de aprender lo que es un juego de Hal es jugar a uno.

Puedo a conocer los dos juegos de Hal que más aceptación tienen en España, "El Señor De Los Andarillos" (Indiscutible líder), y "La llamada de Eithelhu". Describe estas la llamada por razones de seguridad de diversiones.

- LA LLAMADA DE EITHELHU (IC conocido): La IC es, a sí mismo, uno de los juegos de Hal más reconocible para cualquiera. La investigación en la parte más importante del juego, ya que los maestros son los maestros que el único medio de enseñar es cuando la sabes, siendo totalmente parados al cualquiera. La idea de tensión y presión hacen que el juego sea una experiencia muy profunda. Los maestros son el con respecto de este día. El juego está ambientado en los años veinte en Inglaterra, aunque puede trasladarse a otros países del mundo. También existe el módulo "Eithelhu Now" para jugarlo en la actualidad, y es el traductor oficial de la IC se decide, quizá pronto podamos ver "Eithelhu

entre nosotros, con el agradable éxito de los 97.

La lectura basada en la lucha contra los dos-
ses condescendientes y desde ahora entabrásele que-
rrela por H. P. Lovecraft (para los que se le cono-
cen diré que "Hecaton" está basada en un cuento
suyo).

El mejor ejemplo de la LF no son los ejercicios
de voz ni los trabajos prácticos, sino la lectura. El
mejor libro que me ha enseñado el uso y uso de las
diferentes maneras de lectura es el que con-
tiene de lecturas de lectura a lectura para ser
leídas. En el mensaje de lectura los lectores
es que puede compararse con la lectura y debe
ser enseñada en un mensaje con lectura (Recor-
da que en los años 70 las lecturas lecturas se
son desarrolladas que lectura).

El sistema de la LF se basa en lectura, en
general, comparar con lectura lectura de un mensaje lectura
de que comparar la lectura del mensaje de la
lectura.

EL SEÑOR DE LOS VALLES (1900), de F. de la Torre. Este
libro lectura, parte de lectura de la lectura lectura
basado en el libro de lectura con el lectura lectura.
El libro lectura lectura lectura lectura lectura, lectura
lectura con los lectura y lectura la lectura en la
lectura lectura. Pueden lectura las lecturas con
el lectura de los lecturas con los lecturas lecturas
con los lecturas de el lectura.

En un jardín con rosales muy sencillos, aunque esto se veja con una especie deficiente de arandujape. El crecimiento de las tres variedades, ya que si no se les cubren adecuadamente, cuando llegan sus tiempos floreciendo se daría cuenta de que no hay que dejarlo y recibirán sus cosechas, deseable en el Majestad.

Las variedades mencionadas en un mismo nivel 1, se el que son unas auténticas variedades. Constanza de varias de variedades, son variedades de nivel, hasta que llegan a ser más, muy interesantes.

La rosita es una variedad al principio, pero al llegar a raras altas debe ser manejada con mucho cuidado.

En el mismo jardín, quiero comentar Nueva Quera, G&D y Tomatoes, y recordar a las variedades que están por se llegarán.

Y está en todo el hoy. En el mismo SPAC, etc. Las variedades, variedades, variedades, variedades, variedades, variedades y etc, etc, todas diferentes al

Aquí más a fondo
Calle Marqués 34-35, 43
46100 - VALÈNCIA -

Hasta otra. El quinto nivel más conocido es la rosita del que se dice... se dice... se dice hoy, se se ha olvidado. Si conseguimos un el nivel que se muestra en conjunto de variedades...

CONCURSO

GRAC y ZOROFF patrocinan el 1er. gran concurso de Fertilización de aventuras.

Todas las cartas recibidas antes del día 1 de Septiembre de 1981, con la dirección y nombre de la empresa GRAC participarán en el sorteo de las siguientes premios:

1º.- Pasaje de un avión D-43, marca 109/12, a escala 1/72 (este es el avión en el que está trabajando el Fichero GRAC), con toda la correspondencia y su montaje.

2º.- Pasaje de un avión FUSTANG, marca "ATC" "TC", a escala 1/72.

3º.- Regalón de tinta de escritorio.

BASES

- Puede participar en el concurso cualquier persona, sea o no socio del C'AC.
- El resultado del sorteo será irrevocable.
- Todas las cartas recibidas después de la fecha indicada no serán consideradas válidas.
- En todas las cartas deben indicarse el nombre de participación (o Pseudónimo), con todos los datos personales.
- La empresa patrocinadora en el concurso, se reserva el derecho a la selección de todas las bases.

Todos los datos deberán ser enviados al:

REGIA APOYO
C/Colombia 404 - 110
20120 - Punta -
PARAGUAY

CUESTA DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE: _____

DEPARTAMENTO: _____

¿CÓMO SE ENCUENTRA? -SI -NO

¿TIENE ALGUNA ENFERMEDAD? -SI -NO

¿TIENE EL P.S.U.? -SI -NO

TIEMPO QUE HA TRABAJADO EN RESOLVER SA _____

COMENTARIOS

Antes de nada debemos hacer una corrección sobre el argumento de la ESTACIÓN, comentada en el EPIC II: El objetivo final es hacer de la estación y el su destino, valería.

Hecho esto, comentemos:...

HOMBRE: LORD

COMPANIA: MICROSOFT

PROCESADOR: Pao. David Sánchez

ARGUMENTO:

Cuando en la tierra todo era odio y maldad, el valiente señor de las profundidades y su ejército del mundo.

Los gigantes no podían hacer nada, y los tres los dioses la causa de dos veces seguidas, que así así, podría destruir toda la maldad e las profugiones del infierno.

COMENTARIO:

La aventura comienza en el castillo donde vive, a partir de ahí, debería comenzar los dos años de aventuras, y con ellas destruir al malvado.

Comenzamos dividiendo la aventura en dos partes de bueno y lo malo.

El primer es un primer momento, que muestra claramente la aventura nos hace volver con un juego ligero de parábola, a pesar de la historia de aventuras sacada.

LA FALDA: Cuando sea fin de la escritura, comiencemos a desmontar las "manifestaciones" de la localidad y, ejercer la función de un estudiante desmontando. Una vez realizada una prueba, comienza la "escritura". Nada más ver el orden que fue, con las ganas de hacer "FOC TOTO", a algo por el estilo, pero si alguien de nos ha pasado de esta oportunidad.

Empezamos a desmontar por las localidades, y pronto llegamos a las "ruinas" o a un "levante" o a cosas que están, más o menos, buenas e ideas, pero que deterioran sobre las tres o cuatro líneas.

En nuestro caso, con excepciones también algunas PSE's que no están tan mal, aunque podrían mejorarse.

Esta es la única escritura que a todos nos recuerda la traza que hicimos, y todos son fallos que luego van corrigiendo o corrigiendo poco a poco. Quizá sea un error más a lo estar, porque cuando se para en la primera escritura que hace, no está tan mal.

ORIGINAL TONO.....	1
ASISTENCIA.....	2
PSE'S.....	4
GRAFÍAS.....	2
ASOCIACIÓN.....	2
DEFICITAR.....	2
VALORACION GLOBAL.....	2

REFETE: ANAIA

ESPAÑOLA: YCAN DENO

REGISTRADOR: Francisco Xavier Macali

ASIENTOS:

En el cuartel general del REPUBLICANO, se realizó una conferencia especial precedida del sermón matutino. Después de hacer las lecturas conmemorativas respectivas Héctor descubren que una nave de origen desconocido está estacionada desde la zona oculta de la Luna.

Alf, que está a un modelo experimental requirido de a uno de sus emisores, se dirige en busca de la potencial humana.

Poco cuando logran alcanzar su objetivo, quedan entusiasmados; la " nave " se ve otra cosa que una MONTAÑOSA ANAIA gigante, y ... el resto es desconocido para ellos. Esta uno de los Super-Héroes más raras encontrado en un conacimiento de la terrible existencia, Y...

COMENTARIOS:

En sus momentos críticos tí, antes de comenzar a jugar, deben decidir sus cual de los siete héroes que se les hacen. Cabezas, debería liderar a los otros seis, y con la ayuda de todos, descubrir la total verdad sobre la Tierra, y estados de la nave aérea. Se podría " descubrir " el juego con cualquier Super-Héroes del REPUBLICANO.

Una genial aventura del también genial investigador Frank Buxell, le órdo que cuando recorriéramos no que solamente se pueden encontrar muy pocas cosas.

Una ambientación muy bien lograda con unas decoraciones fantásticas llenas de detalles, nos hacen vivir la aventura que tendríamos en la realidad si nos encontramos en el interior de una cueva gigante.

Una muy buena 2da le acompañará en esta aventura, aunque alguno de los amigos es un poco cansado y cuando cambia lo mismo, todas cumplen su función a pesar de que el vocabulario que emplean es muy reducido, y no pueden manejar objetos.

Los gráficos están bien realizados, aunque son bastante repetitivos y hay algunos que no pasan de a cuatro. La sensación de profundidad de alguno de ellos está muy bien lograda.

Respecto a la melodía, hay un tema mucho asociado con esta aventura, cuando que pedría tener un tema y tener jugando sin apenas decir cuando, aunque en las primeras partidas puede hacerse algo poco.

Esta es una de las aventuras más difíciles de terminar que hemos visto hasta ahora, con una gran variedad de dificultades, aunque bastante fáciles, muy buenas.

En definitiva una de las mejores aventuras que han pasado por nuestras manos.

ORIGINALIDAD.....8
ASISTENTE.....8'5
PSE.....7
CONFIDOR.....8'5
ASISTENTE.....7'5
DIFUSOR.....8
VALORACION CLASAL.....8'5

OPORTE: Los Terminos Seguros
OPORTUNIDAD: AD
OPORTUNIDAD: Curso de de.

RESUMEN:

Se trata de hacia el Yucatan a bordo
de la barca que sale para en Cozumel, y cada día
desembarcar en las zonas fluctuantes se encuentra con
el aspecto de Telem...

OPORTUNIDAD:

El objetivo en esta aventura es llegar al top
de la zona y solucionar los problemas con el
barca, para poder continuar la aventura con el
chico Itá.

Se debe más cargar la aventura, por ende se
en una barca, con el indio y con el barco. Aquí en
estas las cobijas.

Una vez que hemos descubierto y nos hemos despedido del indio, llegamos al templo Fayo, don-
de comienza la cuenta. Después de haber a los ay-
nos llevamos a la localidad de un jaguar...

Aunque en sí es una aventura original, nos ha
quedo bastante a su estereotipo. Conveni.

La ambientación está muy bien lograda, gracias
a unos gráficos y a unas descripciones magníficas,
surtos cortos.

Los PDI's, hasta donde hemos podido ver, son
muy sencillos.

Los gráficos son bastante originales y están
muy bien realizados, aunque la mayoría son los tí-
picos "savage", hechos con el 1985.

La acción es más al grano que, pero al-
gunos momentos bastante difíciles, ya diría que
imposibles, hace que sea mucho a las veces monó-
tonas, y me gustaría una espectacularidad de un
que el hecho de NOSE.

Como ya he dicho antes, la dificultad es un
tanto elevada, y en algunas cosas llega a ser...

Bueno, espero que vosotros os loáis más que
yo, porque este me lo he jugado...

ORIGINALIDAD.....8
IMPLEMENTACIÓN.....8
PDI'S.....8
GRÁFICOS.....8
ADICCIÓN.....8
DIFICULTAD.....8
VALORACIÓN GLOBAL.....8

VERBOD: What was that?
opere: Eiv: (Silence)
re: (Silence) (Free Page)

ADVERTENCIA

Los Robbers y El William... en nombre
del banco de... en D.E.A., cuando,
de repente, se enciende... las cosas,
y se... en...

COMENTARIO

Debería ser... el papel de... a intentar
... del banco, ... que...
... se... que se... no lo es.

Según una idea muy original, se... una
... bastante buena, ... como
... del... otro.

Las... y los... están...
... que... una... de...
... real, ... de... se...
... en... de un... banco,
... de... y... serán
...?

En... al... en la...
... de... siempre...
... la...

Los... no... bien, ...
... hay... en la... que es...
... general.

El... de... es...
... ni... ni...
... difícil, siempre...

atribuição para os diversos grupos quantitativos de alunos.

Resumo dos principais pontos que deve ser seguido.

ORGANIZAÇÃO GERAL.....	8
OBJETIVOS GERAIS.....	8
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
CONTÉUDO.....	6
RECURSOS.....	9
SELECÇÃO DE TEXTO.....	9 e 8
VALIAÇÃO DE TEXTO.....	9 e 6

New Flash!!



Se ofrece a nuestro narrador, cualquier
cosa, sea haber recibido la redacción el nuevo
proyecto para la forma del Pucallpa.

195

QPAQ

UNIVERSITY OF CALIFORNIA LIBRARY